

LA SIGNALISATION

Préalable : Le mot d'«appel» devrait être banni du vocabulaire du bridge.

Ce que vous cherchez à faire n'est pas d'appeler, mais bien de donner un renseignement à votre partenaire pour qu'il l'intègre dans votre plan de jeu commun. Il s'agit donc d'une **signalisation** et non d'un appel.

Dans certains cas, vous pourriez même être bien déçus si le partenaire « obéissait » à votre « appel ».

Exemple : Contrat de 4♠ :

Vous voyez au mort : ♠ 873 ♥ V3 ♦ RDV1097 ♣ A3.

Dans le cours du jeu, le partenaire vous « appelle » à ♦. Il a donc l'As de ♦. Je pense et j'espère qu'il ne vous viendrait pas à l'idée de jouer ♦, ce qui affranchirait la couleur au déclarant et lui permettrait 5 défausses !

Au contraire, cette bonne « signalisation » vous permet d'être tranquille tant que votre camp contrôle la couleur et de tenter d'affranchir votre propre couleur, en jouant ♣ par exemple, « à l'abri » de l'As de ♦ de votre partenaire.

La signalisation a été ici fort utile et n'est pas, de façon évidente, un « appel » !

Qui d'entre vous n'a pas remarqué la diversité des signalisations pratiquées entre les partenaires du flanc ?

D'aucuns annoncent jouer la première défausse italienne, d'autres vous expliquent qu'ils jouent la défausse Lavinthal à SA mais la défausse italienne à la couleur.

La variété est grande et l'efficacité de ces différents systèmes douteuse si on ne les possède pas parfaitement.

Petit rappel de ces différents systèmes rencontrés à la table :

1) La défausse italienne

Comme son nom l'indique, elle est pratiquée surtout en Italie, et se réduit chez nous, notamment chez les débutants, à la « première défausse italienne ».

Elle a l'avantage d'être très aisée à apprendre, et très facile à guetter au cours du jeu puisqu'il n'y a qu'un seul appel. Au moment de la première défausse, on « appelle » avec une carte impaire ou on « refuse » avec une carte paire.

2) La défausse *Lavinthal* (Lévinthal)

Il s'agit de défausser d'une couleur pour laquelle on n'a aucun intérêt, la hauteur de la carte révélant une préférence pour l'une ou l'autre des couleurs restantes (hors couleur demandée et hors couleur défaussée).

Par exemple

La défausse du 8 de ♥ dans une levée à ♦ montre un désintérêt pour les ♥ et une préférence pour la plus chère (la plus haute) des deux couleurs restantes, ici ♠. Le 3 de ♠ aurait indiqué plutôt que l'on voulait du ♣.

On l'utilise surtout à Sans-Atout.

3) La défausse *pair-impair* (parité)

La défausse *pair-impair* (ou *parité*) est à faire à chaque fois qu'elle est indispensable, pour permettre au partenaire de savoir quand les communications entre le déclarant et le mort seront coupées, par exemple, ou tout simplement pour que le partenaire puisse faire le compte de la couleur.

Elle est inutile si elle ne sert qu'à renseigner le déclarant : on utilisera alors LPPDP. Votre attitude dépendra du plan de jeu que vous avez adopté. Vous voyez une fois de plus combien il est important de se préoccuper plutôt du plan de jeu que de la défausse !

4) Une défausse *spécifique*

Cette défausse semble plus facile à mémoriser et est très appréciée aussi bien par les débutants que les bons joueurs. Le tableau de synthèse précise la méthodologie de cette signalisation.

Comment défausser ?

Une bonne défausse est une défausse qui ne donne pas de pli...

On voit trop souvent appeler avec une grosse carte « qui joue » (un 8 peut « jouer », parfois), ou avec une carte qui aurait fait un pli de longueur.

Vous avez donc compris qu'il ne s'agit pas de progresser dans ses appels, mais surtout dans l'art de la défausse !

La défausse technique consiste surtout à garder dans son jeu les cartes utiles, les Rois seconds, les Dames troisièmes et les Valets quatrièmes. En règle générale, il faut garder dans chaque couleur la même longueur que le mort.

Il faut garder une carte de communication avec le partenaire (SA), etc. Quand vous tenez deux couleurs à vous deux, ne défaussez pas la même, et ainsi de suite...

L'art de la défausse est l'un des chapitres les plus ardues du bridge.

TABLEAU DE SYNTHÈSE DE LA SIGNALISATION

QUI		SA	ATOUT
ENTAMEUR		TÊTE DE SÉQUENCE : 3 cartes qui se suivent	TÊTE DE SÉQUENCE : 2 cartes (1)
ENTAMEUR		4 ^{ème} MEILLEURE	1) EN PARITÉ (2) 2) SINGLETON
LE PARTENAIRE		EN PARITÉ ou « LPPDP »	EN PARITÉ ou « LPPDP » (3)
LE PARTENAIRE		SUR ENTAME DU ROI → SI A x x ON PREND DE L'AS	ON REVIENT DANS LA COULEUR D'ENTAME
LE PARTENAIRE		LAVENTHAL DÉFAUSSE 1 COULEUR QUE L'ON NE VEUT PAS 1 GROSSE CARTE = LA PLUS CHÈRE DES 2 COULEURS RESTANTES 1 PETITE CARTE < à 6 = LA PLUS FAIBLE DES COULEURS RESTANTES Ex : Sur ♠ demandé → 4 ♦ = je veux du ♣	L'ITALIENNE PAIR « JE N'EN VEUX PAS » IMPAIR « J'EN VEUX »
LE PARTENAIRE	DÉFAUSSE SPECIFIQUE	PAIR Je souhaite l'autre couleur de même rang Ex : 4 ♦ je veux du ♣ 4 ♥ je veux du ♠ IMPAIR Je souhaite de cette couleur Ex : 5 ♦ je veux du ♦ 5 ♥ je veux du ♥	Même règle qu'à SA sauf pour la couleur d'atout. La défausse d'une carte de <u>même rang</u> (majeure ou mineure) que celle d'atout signifie qu'on en veut. (appel direct) Ex : Atout ♠ → x ♥ (pair ou impaire) je veux du ♥ Atout ♦ → x ♣ (pair ou impaire) je veux du ♣

(1) SI AS ROI SEC → ENTAME DU ROI - (2) PAIR → ON DESCEND / IMPAIR → ON MONTE - (3) LPPDP : La Plus Près Du Pouce